

GAME BOY ADVANCE

AGB-BLSE-USA

Disney's
Lilo & Stitch

2

Hämsterviel Havoc

INSTRUCTION BOOKLET

Disney
INTER
ACTIVE



PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions
Altered vision

Eye or muscle twitching
Involuntary movements

Loss of awareness
Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est breveté ou fabriqué par Nintendo. Recherchez-le toujours lorsque vous achetez des consoles de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et autres produits dérivés.

Nintendo n'autorise pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le sceau officiel de Nintendo.

El sello oficial es su garantía de que Nintendo ha fabricado o autoriza el uso de este producto. Busque este sello cuando compre sistemas de videojuegos, accesorios, juegos y productos afines.

Nintendo no autoriza la venta ni el uso de productos sin su sello oficial.



THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE
GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM.

CETTE CARTOUCHE FONCTIONNE
UNIQUEMENT AVEC LE SYSTÈME DE JEUX
VIDÉO GAME BOY® ADVANCE.

ESTE CARTUCHO SÓLO FUNCIONARÁ CON
EL SISTEMA DE VIDEOJUEGOS
GAME BOY® ADVANCE



LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SŒAU OFFICIEL DE NINTENDO SONT DES MARQUES DÉPOSÉES ET COMMERCIALES DE NINTENDO.

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE Y EL SELLO OFICIAL SON MARCAS COMERCIALES DE NINTENDO.

© 2001 NINTENDO. RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS.

CONTENTS

Disney's Lilo & Stitch 2:

Hämsterviel Havoc

Getting Started	2
Title Screen	3
Menu Controls	3
Main Menu	4
Play Game	4
Options	4
Extras	4

Playing Disney's Lilo & Stitch 2:

Game Map.....	5
Controls	6
Stitch's Controls	6
Lilo's Controls	6
Recalling Experiments	7
Buggy Controls.....	7
Power-Ups	8
Stitch's Collectible Items	8
The Experiments	9
Customer Support.....	11

SOMMAIRE

Disney Lilo & Stitch 2:

Lancement.....	14
Écran-titre	15
Commandes des menus	15
Menu principal.....	16
Jouer	16
Options	16
Bonus	16

Jouer à Disney Lilo & Stitch 2:

La carte	17
Commandes.....	18
Déplacer Stitch	18
Déplacer Lilo	18
Rappeler les Expériences	19
Conduire le Buggy	19
Objets spéciaux	20
Les objets que Stitch peut récupérer.....	20
Les Expériences	21
Assistance clientèle.....	23

CONTENIDO

Lilo & Stitch 2, de Disney

Hämsterviel Havoc

Cómo comenzar.....	26
Pantalla del título	27
Controles en los menús.....	27
Menú principal.....	28
Jugar	28
Opciones	28
Extras	28

Cómo jugar a Lilo & Stitch 2, de Disney

Mapa del juego	29
Controles del juego	29
Controles de Stitch	30
Controles de Lilo	30
Dejar de usar los Experimentos....	31
Controles del cochecito	31
Potenciadores	32
Elementos que Stitch puede recolectar	32
Los Experimentos	33
Soporte al cliente	35



Disney's **Lilo & Stitch** 2

Hämsterviel Havoc

For some odd reason, good peaceful experiments are wreaking havoc all over the island. In addition to their duty to track down all the missing Experiment Balls, Lilo and Stitch must now find all of the rampaging experiments and convince them to be good again. To make things worse, the Galactic Council has heard about the bad experiments and has sent Guards to the island to round them all up... including Stitch. What could possibly be causing good experiments to go bad again?

GETTING STARTED

1. Make sure the POWER switch is OFF.
2. Insert the **Disney's Lilo & Stitch 2: Hämsterviel Havoc** Game Pak into the Game Boy Advance slot as described in your Nintendo Game Boy Advance instruction manual.
3. Turn the POWER switch ON.

NOTE: The **Disney's Lilo & Stitch 2: Hämsterviel Havoc** Game Pak is for the Game Boy Advance system only.

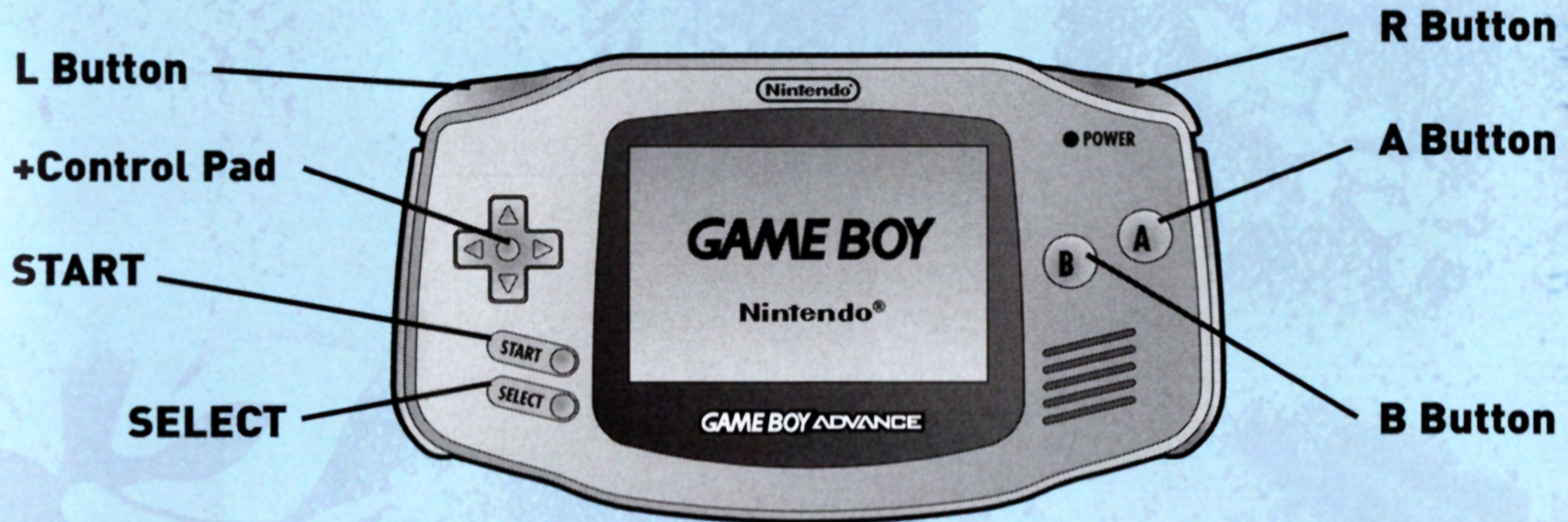
GETTING STARTED

TITLE SCREEN

Following the legal information, you will see screens for Disney Interactive, Climax, and finally, **Disney's Lilo & Stitch 2: Hämsterviel Havoc**. Press **Start** to proceed to the Main Menu.

MENU CONTROLS

Use the following buttons to navigate the menu screen:



+Control Pad Up / Down

Highlight menu options

A Button

Select option

B Button

Return to the previous screen

GETTING STARTED

MAIN MENU

Play Game

Select this option to start a new game or load a saved game. There are three saved game slots available. When you select an empty slot, you will then need to select a character icon to label the saved game. When you select a slot that already contains a saved game, you will be asked to **Continue** the saved game or **Overwrite** the saved game with a new game. Selecting **Overwrite** will delete the current saved game and will prompt you to select a character icon to label that slot's new saved game.

Options

From the Options screen, you may turn "On" or "Off" the **Sound FX** and **Music** settings.

Extras

View the **High Scores** or see the game's **Credits**.



PLAYING DISNEY'S LILO & STITCH 2

Lilo and Stitch need to track down all of the Experiments that are causing chaos on the island. Along the way, they will have the help of the Experiments that they have found and turned back to good. When Stitch finds and turns a misbehaving Experiment back to good, he will race across the island in the Buggy to meet up with his other friends and exchange Experiments. To thank them for their help, the Experiments offer to help our heroes out in their quest. Stitch uses the Experiments that help him to maximize his firepower, while Lilo keeps with her the Experiments whose powers she can use to help her solve puzzles in a stealthier manner than her boisterous blue friend.

GAME MAP

Once you select your game slot, you will be taken to the game map. Once you complete a level, you may go back and replay it at any time. Use the **+Control Pad** to move around the map. Press the **A Button** to start the selected level.



PLAYING DISNEY'S LILO & STITCH 2

CONTROLS

Stitch's Controls

The Experiments that help Stitch need time to recharge after firing. The more powerful an Experiment is, the more time it needs to recharge.

Move	+Control Pad
Jump	A Button
Fire Weapon	B Button
Duck	+Control Pad Down
Cycle through Experiments & Items	L Button
Use Item or Experiment's Skill	R Button

Lilo's Controls

The Experiments that help out Lilo are individually controlled. To start controlling an Experiment, simply cycle to that Experiment's icon using the **L Button** and then press the **R Button** to switch control to that Experiment. If the Experiment you are seeking to control has already been activated, then you will return to that Experiment where you last left it. If the Experiment is not currently active, it will appear next to Lilo. Select Lilo's image from the Inventory then press the **R Button** to return control to her.

PLAYING DISNEY'S LILO & STITCH 2

Recalling Experiments

Lilo is able to instantly recall and deactivate an Experiment from anywhere in the level. To recall an Experiment that you are controlling, use the **L Button** to cycle through the inventory until you see the **Plasma Ball** (see **The Experiments** section). Press and hold the **R Button** and the selected Experiment will be returned to Lilo's inventory.

Lilo's Controls

Move	+Control Pad
Jump	A Button
Use Object or Experiment's Skill	B Button
Cycle through Experiments	L Button
Select Experiment	R Button

Buggy Controls

Steer	+Control Pad Left / Right
Accelerate	A Button
Brake / Reverse	B Button
Hop / Powerslide	L Button
Fire Blasters	R Button

PLAYING DISNEY'S LILO & STITCH 2

POWER-UPS

Pick these up to give Stitch temporary weapon upgrades, or to restore health to both Lilo and Stitch.



Super Powered Blaster - Blast away with these augmented guns.



Rocket Launcher - These rockets will hone in on the closest enemy.



Ice Cream - Collecting this will replenish one bar to the health meter.



Cake - Collecting this will add 3 bars to the health meter.

STITCH'S COLLECTIBLE ITEMS

Once collected, these items will be available in Stitch's inventory, along with the available Experiments. Press the **L Button** to cycle through the inventory items, and then press the **R Button** to use the item.



Grenades - Lob these at enemies from a safe distance.



Coffee - Once activated, Stitch will become so energized that everything else on the screen will slow down, making shots easier to avoid and enemies easier to blast.

THE EXPERIMENTS



Yaarp (Experiment 613) - His sonic blast will help Stitch blow enemies away.



Slushy (Experiment 523) - He generates an icy wind that can help out Lilo by freezing liquids, blowing boxes and other small objects, freezing enemies and putting out fires.



Yang (Experiment 502) - Use Yang to take out Stitch's more troublesome enemies from a safe distance with his powerful blobs of lava.



Richter (Experiment 513) - With one pound of his tail, Richter causes the earth to shake, helping Lilo by dislodging loose rock. His strength is also helpful for moving heavy objects. He is too heavy to jump and stays close to the ground.



Slugger (Experiment 608) - Protect Stitch by taking careful aim and swinging Slugger's tail to deflect incoming projectiles.



Sparky (Experiment 221) - Sparky can help Lilo by activating switches and shocking enemies. Being made of electricity, Sparky can fly through the air and zip through electrical wiring. When Sparky is next to a terminal, press the **B Button** to send him zipping through the wire.



Splodyhead (Experiment 619) - Splodyhead's homing plasma bolts are an excellent addition to Stitch's arsenal.



Recall Experiment - Used by Lilo to remove an Experiment from the environment and place it back into inventory.

Legal

Important Legal Information Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact the game publisher's "Customer Support" department.

The contents of this notice do not interfere with your statutory rights. This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws. Rev-D (L)



You can register this game with
Disney Interactive at
www.onlineregister.com/disney

CUSTOMER SUPPORT INFORMATION

Internet Support To access information about Disney Interactive games on the World Wide Web, point your browser to www.disney.go.com/gbasupport. You may also email a Disney Interactive Customer Support representative at interactive.support@disneyonline.com.

Game Hints and Tips Game hints and tips are available on the Disney Interactive Customer Support Web Site. To access Game Hints and Tips on the World Wide Web, point your browser to www.disney.go.com/gbasupport. If you do not have Internet access, please send a self-addressed stamped envelope with your request to the address below.

Mailing Address If you wish to write to us, our address is: Disney Interactive Customer Support, 500 South Buena Vista Street, Burbank, CA 91521-8139.

Telephone Support You may contact Disney Interactive Customer Support at (888) 817-2962. If you need additional information, our Customer Support staff for the US and Canada is available Monday through Friday from 7:30 a.m. to 5:30 p.m. (Pacific Time).

TTY/TDD Users Please contact us by telephone through your local relay service. Customer Support staff for TTY/TDD users is available Monday through Friday from 7:30 a.m. to 5:30 p.m. (Pacific Time). Our toll free number is (888) 817-2962.

Limited Warranty Disney Interactive warrants to the original consumer purchaser of the Game Pak that the medium on which the Game Pak is recorded shall be free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the original date of purchase. The Game Pak is sold "as is" without express or implied warranty of any kind, and Disney Interactive is not responsible for any losses or damages of any kind resulting from use of this Game Pak. If a defect occurs during this ninety (90) day warranty period, Disney Interactive will either repair or replace, at Disney Interactive's option, the Game Pak free of charge. In the event that the Game Pak is no longer available, Disney Interactive may, in its sole discretion, replace the Game Pak with a Game Pak of comparable value. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Disney Interactive's reasonable satisfaction, that the product was purchased within the last ninety (90) days. If you need to replace a user-damaged Game Pak, please call the number listed under Telephone Support. There is a \$20.00 fee to replace a user-damaged Game Pak.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES PRÉCAUTIONS D'EMPLOI DE CE PRODUIT, AVANT TOUTE UTILISATION DE LA CONSOLE NINTENDO® OU DE SES ACCESSOIRES. VOUS Y TROUVEREZ D'IMPORTANTES INFORMATIONS CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ : À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT.

AVERTISSEMENT - Avertissement sur l'épilepsie

- Certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, lorsqu'elles regardent la télévision ou utilisent des jeux vidéo, être victimes d'une crise d'épilepsie ou d'une perte de conscience déclenchée par une stimulation lumineuse intermittente, même si elles n'ont jamais été sujettes à de tels troubles auparavant.
- Si vous êtes sujet à de telles crises ou pertes de conscience ou si vous présentez des symptômes liés à l'épilepsie, veuillez consulter votre médecin avant de jouer à un jeu vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Interrompez le jeu et consultez un médecin si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants :

Convulsions

Troubles de la vision

Contraction des yeux ou des muscles

Mouvements involontaires

Perte de conscience

Troubles de l'orientation

Pour réduire les risques de crise pendant le jeu :

1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou si vous avez besoin de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT – Avertissement sur les traumatismes dus à des mouvements répétés et sur la fatigue oculaire

Au bout de quelques heures de jeu, les joueurs peuvent ressentir des douleurs au niveau des muscles, des articulations, de la peau et des yeux. Suivez les instructions ci-dessous afin d'éviter tout risque de tendinite, de syndrome du tunnel carpien, d'irritation cutanée, de fatigue oculaire, etc.

- Évitez de jouer pendant une durée excessive. Les parents doivent veiller à ce que leurs enfants respectent les consignes de sécurité lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo.
- Même si vous n'en ressentez pas le besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures.
- Si vous éprouvez une sensation de fatigue ou une douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste pendant ou après le jeu, cessez de jouer et consultez votre médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles

L'écoulement de l'acide des piles peut entraîner des blessures corporelles et endommager la Game Boy TM. En cas de fuite, rincez abondamment la peau et les vêtements entrés en contact avec l'acide. Évitez tout contact avec la bouche et les yeux. Les piles qui fuient peuvent produire un crépitement.

Pour éviter l'écoulement de l'acide des piles :

- Ne mélangez pas des piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
- N'utilisez pas de piles alcalines avec des piles au carbone zinc.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel cadmium.
- Ne laissez pas des piles usées dans la Game Boy TM. Lorsque le niveau des piles est faible, le témoin lumineux peut perdre de son intensité, le volume sonore diminuer et l'écran d'affichage s'assombrir. Si tel est le cas, remplacez immédiatement toutes les piles usées par des piles neuves.
- Ne laissez pas des piles dans la Game Boy TM ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes, si vous ne les utilisez pas.
- Lorsque les piles sont tout à fait déchargées, mettez l'appareil hors tension. Quand vous avez fini d'utiliser la Game Boy TM, mettez toujours l'interrupteur POWER en position OFF.
- Ne rechargez pas les piles usées.
- Insérez les piles dans le bon sens. Assurez-vous que les signes positif (+) et négatif (-) se trouvent au bon emplacement. Insérez l'extrémité portant un signe négatif (-) en premier. Au moment de retirer les piles, commencez par soulever l'extrémité portant le signe positif (+).
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.

Disney's **Lilo & Stitch** 2

Hämsterviel Havoc

Pour une raison inconnue, les Expériences naguère si calmes et paisibles sèment à présent la panique sur l'île. Lilo et Stitch, chargés de retrouver les cocons d'Expériences disparus, doivent aussi partir en quête de toutes les Expériences qui ravagent l'île et les convaincre de faire de nouveau le bien. Pour couronner le tout, le Grand Conseil galactique, qui a entendu parler de cette zizanie, a décidé d'y envoyer ses gardes pour récupérer toutes les Expériences... dont Stitch. Mais quelle mouche maléfique a bien pu piquer ces créatures si bienveillantes ?

LANCEMENT

1. Assure-toi que le système est bien ÉTEINT.
2. Insère la cartouche de **Disney Lilo & Stitch 2** dans la fente du système Game Boy Advance™ comme indiqué dans le mode d'emploi.
3. ALLUME le système Game Boy Advance™.

REMARQUE : la cartouche **Disney Lilo & Stitch 2** est uniquement destinée au système Game Boy Advance™.

LANCEMENT

ÉCRAN-TITRE

Après les informations légales, tu verras apparaître successivement les écrans de Disney Interactive, Climax et enfin, **Disney Lilo & Stitch 2**. Appuie sur **START** pour afficher le menu principal.

COMMANDES DES MENUS

Utilise les boutons suivants pour naviguer dans les menus:



Manette + haut / bas

Sélectionner une option

Bouton A

Valider une option

Bouton B

Revenir à l'écran précédent

LANCEMENT

MENU PRINCIPAL

Jouer

Sélectionne cette option pour commencer une nouvelle partie ou pour charger une partie sauvegardée. Trois emplacements de sauvegarde sont disponibles. Après avoir sélectionné un emplacement vide, assigne l'icône d'un personnage à ta sauvegarde. Si tu as choisi un emplacement qui contient déjà une partie sauvegardée, il te sera demandé si tu souhaites **Reprendre** la partie sauvegardée ou **L'Ecraser** avec une nouvelle partie. Si tu sélectionnes **Ecraser**, tu effaces la partie actuellement sauvegardée. Tu dois ensuite choisir l'icône d'un personnage que tu dois assigner à la nouvelle partie sauvegardée dans cet emplacement.

Options

À partir de l'écran des Options, tu peux activer ou désactiver les **effets sonores** et la **musique**.

Bonus

C'est ici que tu peux consulter les **Meilleurs scores** et les **Crédits** du jeu.



JOUER À DISNEY LILO & STITCH 2

Lilo et Stitch doivent mettre la main sur toutes les Expériences qui sèment la panique sur l'île. Au cours de leur périple, ils reçoivent l'aide des Expériences retrouvées, redevenues d'adorables créatures. Lorsque Stitch trouve une Expérience et parvient à la transformer, il doit traverser l'île avec le buggy et rejoindre rapidement ses amis pour procéder à des échanges. Afin de remercier Lilo et Stitch de leur aide, les Expériences offrent leurs services à nos héros durant leur quête. Stitch se sert des Expériences pour améliorer sa puissance de feu. Lilo, de son côté, préfère les Expériences dont les pouvoirs lui sont utiles pour résoudre les énigmes d'une manière un peu moins musclée que son turbulent petit camarade bleu.

LA CARTE

Une fois l'emplacement de sauvegarde sélectionné, une carte du jeu apparaît à l'écran. Tu peux rejouer un niveau terminé à tout moment. Utilise la **manette +** pour te déplacer sur la carte. Appuie sur le **bouton A** pour commencer le niveau sélectionné.



JOUER À DISNEY LILO & STITCH 2

COMMANDES

Déplacer Stitch

Les Expériences utilisées par Stitch ont besoin d'un temps de recharge après avoir tiré. Plus une Expérience est puissante, plus elle a besoin de temps pour se recharger.

Se déplacer	Manette +
Sauter	Bouton A
Tirer	Bouton B
Esquiver	Manette + Bas
Parcourir les Expériences et les objets	Bouton L
Utiliser un objet ou le pouvoir d'une Expérience	Bouton R

Déplacer Lilo

Les Expériences qui aident Lilo se commandent individuellement. Pour utiliser une Expérience, il suffit d'afficher son icône avec le **bouton L** et d'appuyer sur le **bouton R** pour activer ses commandes. Si l'Expérience que tu veux utiliser est déjà active, tu retournes à l'endroit où tu l'as laissée. Si elle est inactive, elle apparaît aux côtés de Lilo. Sélectionne l'image de Lilo dans l'inventaire et appuie sur le **bouton R** pour reprendre le contrôle de Lilo.

JOUER À DISNEY LILO & STITCH 2

Rappeler les Expériences

Lilo peut rappeler une Expérience instantanément et la désactiver à partir de n'importe quel endroit dans le niveau. Afin de rappeler une Expérience, utilise le **bouton L** pour naviguer dans l'inventaire jusqu'à ce que tu trouves le **cocon de plasma** (voir la section **Les Expériences**). Maintiens le **bouton R** enfoncé et l'Expérience sélectionnée retournera dans l'inventaire de Lilo.

Se déplacer	Manette +
Sauter	Bouton A
Utiliser un objet ou le pouvoir d'une Expérience	Bouton B
Parcourir les Expériences	Bouton L
Sélectionner une Expérience	Bouton R

Conduire le buggy

Tourner	Manette + Gauche/Droite
Accélérer	Bouton A
Freiner / Faire marche arrière	Bouton B
Sautiller / Déraper	Bouton L
Lancer des projectiles	Bouton R

JOUER À DISNEY LILO & STITCH 2

OBJETS SPÉCIAUX

Récupère-les pour améliorer temporairement les armes de Stitch ou pour restaurer sa santé et celle de Lilo.



Canons à plasma super puissants - ces armes super perfectionnées tirent par rafales.



Lance-roquette - ces missiles se dirigent sur l'ennemi le plus proche.



Glace - remplit une barre de la jauge de santé.



Gâteau - ajoute trois barres à la jauge de santé.

LES OBJETS QUE STITCH PEUT RÉCUPÉRER

Une fois récupérés, ces objets sont disponibles dans l'inventaire de Stitch avec les Expériences. Appuie sur le **bouton L** pour passer en revue les objets de l'inventaire et appuie sur le **bouton R** pour utiliser l'objet sélectionné.



Grenades - lance-les sur l'ennemi tout en gardant une bonne distance de sécurité.



Café - Stitch a tant d'énergie que tout ralentit à l'écran. Il peut plus facilement esquiver les attaques et neutraliser les ennemis.

LES EXPÉRIENCES



Yaarp (Expérience 613) - son explosion sonique aide Stitch à réduire l'ennemi en poussière.



Slushy (Experiment 523) - il génère un vent glacial qui peut geler les liquides, déplacer les boîtes et les petits objets, congeler les ennemis et éteindre les feux. Il peut être très utile à Lilo.



Yang (Experiment 502) - utilise Yang pour vaincre les ennemis de Stitch les plus résistants. Tiens-toi à bonne distance lorsque Yang libère ses puissantes boules de feu.



Richter (Experiment 513) - un seul coup de sa queue suffit à faire trembler la terre. C'est très pratique quand Lilo veut déplacer des rochers. Richter est aussi très fort pour déplacer des objets lourds. Il ne peut pas sauter parce que lui aussi est très lourd... alors il reste au sol.



Slugger (Experiment 608) - protège Stitch en visant avec précision et en utilisant la queue de Slugger pour dévier les projectiles ennemis.



Sparky (Experiment 221) - Sparky peut aider Lilo en activant des interrupteurs et en électrocutant les ennemis. Parce qu'il est fait d'électricité, Sparky a la capacité de voler et de passer par les fils électriques. Lorsque Sparky se trouve près d'une borne, appuie sur le **bouton B** pour le faire entrer dans le câble électrique.



Splodyhead (Experiment 619) - les projectiles de plasma autoguidés de Splodyhead sont un excellent complément à l'arsenal de Stitch.



Expérience de Rappel - Lilo l'utilise pour remettre une Expérience dans l'inventaire.

MENTIONS LÉGALES

IMPORTANTES INFORMATIONS LÉGALES La copie de jeu vidéo pour tout système Nintendo est illégale et strictement interdite par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies et/ou l'archivage de données ne sont pas autorisés ou nécessaires à la protection de votre programme. Tout contrevenant fera l'objet de poursuites judiciaires.

Ce jeu vidéo n'a pas été conçu pour être utilisé avec des appareils de copie ou accessoires non autorisés. L'utilisation de ce type de matériel rendra votre garantie produit Nintendo caduque. Nintendo (et/ou tout licencié ou distributeur) n'est en aucun cas responsable des dommages ou pertes causés par l'utilisation de ce type de matériel. Si après l'utilisation de ce type de matériel votre jeu cesse de fonctionner, veuillez déconnecter l'appareil avec précaution afin d'éviter les dégâts et relancez le jeu. Si votre jeu cesse de fonctionner alors qu'aucun appareil n'est connecté, veuillez contacter l'Assistance technique ou le service clientèle de l'éditeur.

Le contenu de cette notice n'interfère pas avec vos droits statutaires. Ce livret et tout autre matériel imprimé accompagnant le jeu, sont protégés par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Rev-D (L)



ASSISTANCE CLIENTÈLE

Assistance sur Internet Pour accéder à des informations sur Internet concernant les jeux Disney Interactive, rends-toi à l'adresse suivante : www.disney.go.com/gbasupport. Tu peux aussi envoyer un email au service clientèle de Disney Interactive à l'adresse suivante : interactive.support@disneyonline.com.

Astuces Des astuces sont disponibles sur le site Internet de l'assistance clientèle de Disney Interactive. Pour accéder aux astuces concernant les jeux Disney Interactive, visite l'adresse suivante : www.disney.go.com/gbasupport. Si tu n'as pas accès à Internet, envoie une enveloppe timbrée et libellée à ton nom et adresse avec ta question à l'adresse ci-dessous.

Adresse Si tu veux nous écrire, voici notre adresse : Disney Interactive Customer Support, 500 South Buena Vista Street, Burbank, CA 91521-8139.

Assistance par téléphone Tu peux contacter l'assistance clientèle Disney Interactive au (888) 817-2962. Pour plus d'informations, le personnel de notre assistance clientèle pour les États-Unis et le Canada est disponible du lundi au vendredi de 7H30 à 17H30. (Heure pacifique).

Utilisateurs TTY/TDD

Contacte par téléphone notre service-relais local. Les utilisateurs TTY/TDD peuvent contacter l'assistance clientèle du lundi au vendredi de 07H30 à 17H30. (Heure pacifique). Notre numéro gratuit est (888) 817-2962.

Garantie limitée Disney Interactive garantit au seul acquéreur et utilisateur initial de la cartouche, l'absence de défauts de pièces et de main d'œuvre du support sur lequel est enregistrée la cartouche pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de sa date d'achat. Cette cartouche est vendue "en l'état", sans garantie implicite ou explicite d'aucune sorte et Disney Interactive ne saurait être tenu responsable des pertes ou dommages pouvant résulter de l'utilisation de cette cartouche. En cas de défaut, Disney Interactive accepte, pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, de réparer ou remplacer gratuitement la cartouche, à sa discrétion. Si la cartouche n'est plus disponible, Disney Interactive, se réserve le droit, à sa discrétion, de remplacer la cartouche par une autre cartouche de valeur équivalente. L'acquéreur initial ne peut bénéficier de cette garantie que si la date d'achat a été enregistrée au point de vente ou si l'acquéreur peut prouver de manière satisfaisante à Disney Interactive que le produit a été acheté dans les quatre-vingt-dix (90) avant la réclamation. Si suite à un dommage causé par l'utilisateur, la cartouche doit être remplacée, contacter le numéro apparaissant sous le titre Assistance par téléphone. \$20.00 seront facturés pour le remplacement d'une cartouche endommagée par l'utilisateur.

ANTES DE UTILIZAR EL SISTEMA DE HARDWARE, CARTUCHO O ACCESORIO NINTENDO®, LEA DETENIDAMENTE ESTE FOLLETO SOBRE PRECAUCIONES DE SEGURIDAD E HIGIENE QUE SE SUMINISTRA CON EL PRODUCTO. ESTE FOLLETO CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SEGURIDAD E HIGIENE.

INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SEGURIDAD: LEA LAS ADVERTENCIAS SIGUIENTES ANTES DE USAR O PERMITIR QUE SUS HIJOS USEN VIDEOJUEGOS

ADVERTENCIA: ataques

- Algunas personas (1 de 4.000) pueden sufrir ataques o desvanecimientos causados por ciertos tipos de luz o destellos, como al ver la televisión o usar videojuegos, aunque no los hayan padecido con anterioridad.
- Aquellas personas que hayan sufrido ataques, pérdidas del conocimiento u otros síntomas relacionados con la epilepsia deben consultar con su médico si pueden usar videojuegos.
- Los padres deben supervisar a sus hijos cuando éstos usan videojuegos. Detenga el juego y vaya al médico si nota que usted o su hijo presenta alguno de los síntomas siguientes:

Convulsiones

Alteración de la vista

Contracción ocular o muscular

Movimientos involuntarios

Pérdida del conocimiento

Desorientación

Para reducir las probabilidades de un ataque cuando se usan videojuegos:

1. Manténgase lo más lejos posible de la pantalla.
2. Juegue en la pantalla de televisión más pequeña que tenga.
3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Descanse entre 10 y 15 minutos cada hora.

ADVERTENCIA: fatiga visual y lesiones por movimiento repetitivo

El uso de videojuegos durante horas puede provocar molestias en los músculos, las articulaciones, la piel o los ojos. Siga las instrucciones siguientes para evitar problemas como el síndrome del túnel carpiano, la tendinitis, irritación de la piel o fatiga visual:

- Evite jugar en exceso. Se recomienda que los padres supervisen las sesiones de juego de sus hijos.
- Descanse entre 10 y 15 minutos cada hora, aun cuando no crea que lo necesite.
- Si sus manos, muñecas, brazos u ojos se cansan o irritan durante el juego, pare y descanse varias horas antes de volver a jugar.
- Si persiste la molestia en las manos, las muñecas, los brazos o los ojos durante o después del juego, deje de jugar y vaya al médico.

ADVERTENCIA: derrame del contenido de las pilas

El derrame del ácido de la pila puede producir daños a las personas y a la consola Game Boy. Si se produce un derrame del contenido de una pila, lave bien la piel y la ropa afectadas por el derrame. Mantenga el ácido de las baterías lejos de los ojos y la boca. Las baterías con derrames pueden producir sonidos similares a ligeros estallidos.

Para evitar el derrame de las pilas:

- No combine pilas nuevas y viejas (sustituya todas las pilas a la vez).
- No combine las pilas alcalinas con las de carbón-zinc.
- No combine pilas de diferentes marcas.
- No use pilas de níquel-cadmio.
- No deje en la consola Game Boy las pilas usadas. Cuando las pilas pierden carga, la luz de encendido puede atenuarse, los sonidos del juego pueden perder volumen y la pantalla puede ponerse en blanco. Cuando suceda esto, sustituya rápidamente las pilas usadas por otras nuevas.
- No deje las pilas en la consola Game Boy o sus accesorios durante largos períodos de inactividad.
- No deje en la posición de encendido el interruptor de la alimentación cuando las baterías hayan perdido su carga.

Cuando termine de usar la consola Game Boy, lleve siempre el interruptor de la alimentación a la posición OFF (apagado).

- No recargue las pilas.
- No coloque las pilas al revés. Compruebe que los polos positivo (+) y negativo (-) se encuentren en la posición correcta. Inserte primero el polo negativo. Cuando vaya a quitar las pilas, retire primero el polo positivo.
- No eche las pilas al fuego.

Disney's **Lilo & Stitch** 2

Hämsterviel Havoc

Por alguna extraña razón, los Experimentos nobles y pacíficos están desatando el caos en toda la isla. Además de su tarea de encontrar todas las bolas de Experimentos perdidas, ahora Lilo y Stitch deben hallar a todos los Experimentos descarriados y convencerlos para que vuelvan a ser buenos. Para complicar más las cosas, ha llegado a oídos de la Federación Galáctica el asunto de los Experimentos malos y han enviado guardias a la isla para apresarlos... entre ellos a Stitch. ¿Cuál puede ser la causa de que los Experimentos buenos se vuelvan malos?

CÓMO COMENZAR

1. Asegúrate de que el interruptor de ENCENDIDO esté APAGADO.
2. Introduce el cartucho de **Lilo & Stitch 2, de Disney** en la ranura del Game Boy Advance™ como se explica en el manual de instrucciones de Game Boy Advance™.
3. ENCIENDE el sistema Game Boy Advance™.

IMPORTANTE: El cartucho del juego **Lilo & Stitch 2, de Disney** es compatible con el sistema Game Boy Advance™ únicamente.

CÓMO COMENZAR

PANTALLA DEL TÍTULO

A continuación de la información legal, verás las pantallas de Disney Interactive, Climax y por último **Lilo & Stitch 2, de Disney**. Pulsa **START** para pasar al menú principal.

CONTROLES EN LOS MENÚS

Utiliza los siguientes controles para navegar por los menús:



+ Panel de Control arriba / abajo

Botón A

Botón B

Resaltar opciones del menú

Seleccionar opción

Volver a la pantalla anterior

CÓMO COMENZAR

MENÚ PRINCIPAL

Jugar

Selecciona esta opción para comenzar un nuevo juego o cargar un juego guardado. Hay tres espacios para juegos guardados que se pueden utilizar. Cuando selecciones una ranura libre, tendrás que elegir el ícono de un personaje para dar nombre al juego guardado. Cuando selecciones un espacio que ya contenga un juego guardado, verás las opciones **Continuar** para ir al juego guardado o **Sobrescribir** para borrar un juego guardado reemplazándolo por uno nuevo. Al seleccionar **Sobrescribir** se eliminará el juego que estaba guardado y se te solicitará que elijas el ícono de un personaje para poner nombre al nuevo juego guardado en ese espacio.

Opciones

Desde la pantalla de opciones se pueden "Activar" o "Desactivar" las opciones de **efectos** y **música**.

Extras

Para ver los **récords** o los **créditos** del juego.



CÓMO JUGAR A LILO & STITCH 2, DE DISNEY

Lilo y Stitch tienen que perseguir y atrapar a todos los Experimentos que están provocando un caos en la isla. Para esto contarán con la ayuda de los Experimentos que han encontrado y se han vuelto buenos nuevamente. Cuando Stitch encuentra a un Experimento que se está comportando mal y lo vuelve bueno, cruza toda la isla rápidamente en su cochecito para encontrarse con sus amigos a fin de intercambiar Experimentos. En agradecimiento por su ayuda, los Experimentos les ofrecen a nuestros héroes colaborar en la búsqueda. Stitch usa a los Experimentos que colaboran con él para maximizar el poder de sus armas, mientras que Lilo se queda con los Experimentos cuyos poderes puede utilizar para resolver problemas de una manera más tranquila que su inquieto amigo azul.

MAPA DEL JUEGO

Una vez seleccionada una partida, podrás ver el mapa. Cuando hayas completado un nivel puedes regresar y volver a jugarlo en cualquier momento. Utiliza el **+ Panel de Control** para recorrer el mapa. Pulsa el **Botón A** para comenzar el nivel seleccionado.



CÓMO JUGAR A LILO & STITCH 2, DE DISNEY

CONTROLES

Controles de Stitch

Los Experimentos que ayudan a Stitch necesitan tiempo para recargarse después de disparar. Cuanto más potente es el Experimento, más tiempo necesita para recargarse.

Mover	+ Panel de Control
Saltar	Botón A
Disparar arma	Botón B
Agacharse	+ Panel de Control abajo
Ver todos los Experimentos y objetos	Botón L
Utilizar objeto o habilidad del Experimento	Botón R

Controles de Lilo

Los Experimentos que ayudan a Lilo se controlan de manera individual. Para comenzar a controlar un Experimento, solo tienes que ir al ícono de ese Experimento usando el **Botón L** y luego pulsar el **Botón R** para pasar el control a ese Experimento. Si el Experimento que buscas controlar ya ha sido activado, lo encontrarás en el punto en que lo dejaste la última vez. Cuando el Experimento no está activo, aparecerá al lado de Lilo. Selecciona la imagen de Lilo en el inventario y pulsa el **Botón R** para devolverle el control.

CÓMO JUGAR A LILO & STITCH 2, DE DISNEY

Dejar de usar los Experimentos

Lilo puede devolver un Experimento al inventario y dejar de usarlo instantáneamente en cualquier momento. Para dejar un Experimento que estés controlando, usa el **Botón L** para buscar en la lista del inventario hasta que veas la Bola de Plasma (ver la sección de Los Experimentos). Pulsa y mantén pulsado el Botón R y el Experimento seleccionado regresará al inventario de Lilo.

Mover	+ Panel de Control
Saltar	Botón A
Usar objeto o habilidad del Experimento	Botón B
Pasar de un Experimento a otro	Botón L
Seleccionar Experimento	Botón R

Controles del cochecito

Manejar	+ Panel de Control izquierda / derecha
Acelerar	Botón A
Frenar / Marcha atrás	Botón B
Saltar / Deslizamiento rápido	Botón L
Disparar armas	Botón R

CÓMO JUGAR A LILO & STITCH 2, DE DISNEY

POTENCIADORES

Consíguelos para que las armas de Stitch tengan por un momento mayor potencia, o para devolverles la salud tanto a Lilo como a Stitch.



Superpotencia de disparo - Bombardea con estas armas de máxima potencia.



Lanzacohetes - Estos cohetes destruyen al enemigo más próximo.



Helado - Al conseguirlo se recarga una barra en el medidor de salud.



Torta - Al conseguirla se recargan tres barras en el medidor de salud.

OBJETOS QUE SE PUEDEN CONSEGUIR PARA STITCH

Una vez conseguidos, estos objetos estarán en el inventario de Stitch, junto con los Experimentos disponibles. Pulsa el **Botón L** para ver todos los objetos del inventario y pulsa el **Botón R** para utilizarlos.



Granadas - Dispáralas a los enemigos desde una distancia prudencial



Café - Una vez activado, Stitch tendrá tanta energía que el resto de las cosas en pantalla tendrá menor velocidad, con lo que será más fácil evitar los disparos y destruir a los enemigos.

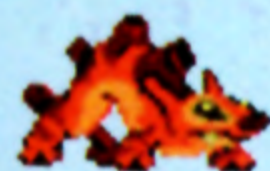
LOS EXPERIMENTOS



Yaarp (Experimento 613) - Su explosión sónica ayudará a Stitch a volar a sus enemigos.



Slushy (Experimento 523) - Produce un viento helado que puede ayudar a Lilo congelando líquidos, haciendo volar cajas y otros objetos pequeños, congelando a los enemigos y apagando el fuego.



Yang (Experimento 502) - Usa a Yang para eliminar a los enemigos más peligrosos de Stitch desde una distancia prudencial con sus poderosas salpicaduras de lava.



Richter (Experimento 513) - Con un golpe de su cola, Richter hace temblar la tierra y ayuda a Lilo quitando las piedras sueltas. Su fuerza es útil también para mover objetos pesados. Es demasiado pesado para saltar y se mantiene cerca del suelo.



Slugger (Experimento 608) - Protege a Stitch apuntando con todo cuidado y moviendo la cola para desviar los proyectiles que le disparan.



Sparky (Experimento 221) - Sparky puede ayudar a Lilo activando interruptores y electrocutando a los enemigos. Hecho de electricidad, Sparky puede volar por el aire y pasar entre cables de electricidad como un rayo. Cuando Sparky esté cerca de un terminal, pulsa el Botón B para que atraviese los cables a toda velocidad.



Splodyhead (Experimento 619) - Los terribles disparos de plasma de Splodyhead son un complemento excelente en el arsenal de Stitch.



Desactivar Experimento - Lo utiliza Lilo para quitar un Experimento del lugar y regresarlo al inventario.

Legal

Información legal importante La copia de un videojuego de cualquiera de los sistemas Nintendo es ilegal y está estrictamente prohibida por leyes nacionales e internacionales sobre la propiedad intelectual. No está autorizado hacer "back-ups" ni copias de "archivos" y no son necesarios para proteger el software. Cualquier violación de esta norma será perseguida legalmente.

Este videojuego no está diseñado para ser usado con dispositivos de copiado o accesorios no licenciados. El uso de cualquier accesorio no licenciado invalidará la garantía de su producto Nintendo. Nintendo (y/o el licenciatario o distribuidor de Nintendo) no se responsabiliza de ningún daño o pérdida ocasionados por el uso de tal accesorio. Si el uso de dicho accesorio hace que su juego deje de funcionar, desconecte con cuidado el accesorio para evitar daños y reinicie el juego con normalidad. Si el juego no funciona y el dispositivo ya no está conectado a él, por favor póngase en contacto con el departamento de "Servicio técnico" o el "Servicio de atención al cliente" del editor.

Los contenidos de esta nota no afectan a sus derechos estatutarios. Este manual y otros elementos impresos que acompañan al juego están protegidos por leyes nacionales e internacionales de propiedad intelectual. Rev-D (L)



INFORMACIÓN DE SOPORTE AL CLIENTE

Soporte vía Internet Para acceder a la información referida a los juegos de Disney Interactive en Internet, visita el sitio www.disney.go.com/gbasupport. También puedes ponerte en contacto con un representante del Servicio de Soporte al Cliente de Disney Interactive por correo electrónico a interactive.support@disneyonline.com.

Consejos y pistas para el juego Puedes encontrar pistas y consejos para el juego en el sitio web del Servicio de Soporte al Cliente de Disney Interactive. Para acceder a consejos y pistas en Internet, visita www.disney.go.com/gbasupport. Si no tienes acceso a Internet, por favor envía un sobre estampillado con tu nombre y dirección incluidos al domicilio que aparece a continuación.

Dirección para correspondencia Si deseas escribirnos, nuestra dirección es: Disney Interactive Customer Support, 500 South Buena Vista Street, Burbank, CA 91521-8139.

Soporte telefónico Puedes llamar al Servicio de Soporte al Cliente de Disney Interactive al (888) 817-2962. Si necesitas más información, nuestro personal del Servicio de Soporte al Cliente para los Estados Unidos y Canadá está a tu disposición de lunes a viernes entre las 7:30 a.m. y las 5:30 p.m. (hora del Pacífico).

Usuarios TTY/TDD

Contáctanos por teléfono mediante tu servicio repetidor local. El personal del Servicio de Soporte al Cliente para los usuarios TTY/TDD está a tu disposición de lunes a viernes entre las 7:30 a.m. y las 5:30 p.m. (hora del Pacífico). Nuestro número de llamadas gratuitas es (888) 817-2962.

Garantía Limitada Disney Interactive garantiza al comprador y usuario original del cartucho que el medio en el que ha sido grabado estará libre de defectos de material y mano de obra por el término de 90 (noventa) días a partir de la fecha original de compra. El cartucho se vende en el estado en que se encuentra sin garantía expresa o tácita de ningún tipo y Disney Interactive no asumirá responsabilidad por pérdidas o daños y perjuicios de ningún tipo que se produjeran a consecuencia de la utilización de este cartucho. Si se detectara defecto alguno durante este período de garantía de 90 (noventa) días, Disney Interactive procederá a reparar o reemplazar -según Disney Interactive determine- el cartucho sin cargo. En caso de que ya no hubiera existencias del cartucho, Disney Interactive podrá, a su entera discreción, reemplazar el cartucho por otro de valor similar. El comprador original tendrá derecho a la presente garantía solo si la fecha de compra estuviera asentada en el punto de venta o el consumidor pudiera demostrar de manera razonablemente satisfactoria para Disney Interactive que el producto fue adquirido dentro de los 90 (noventa) días precedentes. Si necesitas reemplazar un cartucho deteriorado por un usuario, por favor llama al número indicado para el Servicio de Soporte telefónico. El costo de reemplazo para los cartuchos inutilizados por usuarios es de US\$ 20,00.

NOTES/NOTAS

NOTES/NOTAS

Enter to Win Disney's Great Escape Sweepstakes!

You could win a four-night *Walt Disney World*® vacation to see the completely insane new attraction, *Stitch's Great Escape!*™ Or win one of the cool new Game Boy Advance games seen here. It's your chance to escape with some far out fun!



www.stitchescape.com

Enter online and preview *Stitch's Great Escape!* or send your name and address to:

Disney's Great Escape Sweepstakes, P.O. Box 10388 Van Nuys, CA 91410-0388.
(If you're 12 or under, ask your parental unit to do it.)

Void in Florida and where prohibited. No purchase necessary. Sweepstakes ends on January 31, 2005. Must be at least 13 years of age or older to enter. Open to residents of the United States (excluding Florida) and Canada (excluding Quebec) only. See website at www.stitchescape.com or write to Disney's Great Escape Sweepstakes, P.O. Box 10388, Van Nuys, CA 91410-0388 for official rules.

As to Disney properties/artwork: ©Disney 4040079AMA0102
TM,® and Game Boy® Advance are trademarks of Nintendo. ©2004 Nintendo.





WIN A
WALT DISNEY WORLD®

STITCH

vacation
to see Stitch's NEW Magic Kingdom®
attraction!

See inside back cover for details.

PRINTED IN U.S.A.
J6675

Disney
INTER
ACTIVE



Disney Interactive, Inc.
500 S. Buena Vista St.
Burbank, CA 91521
© Disney.

J6675